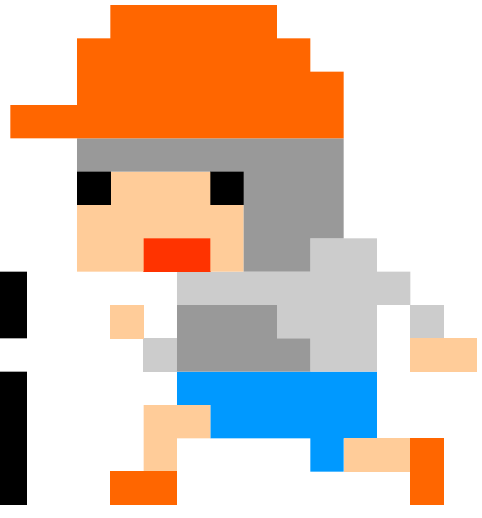
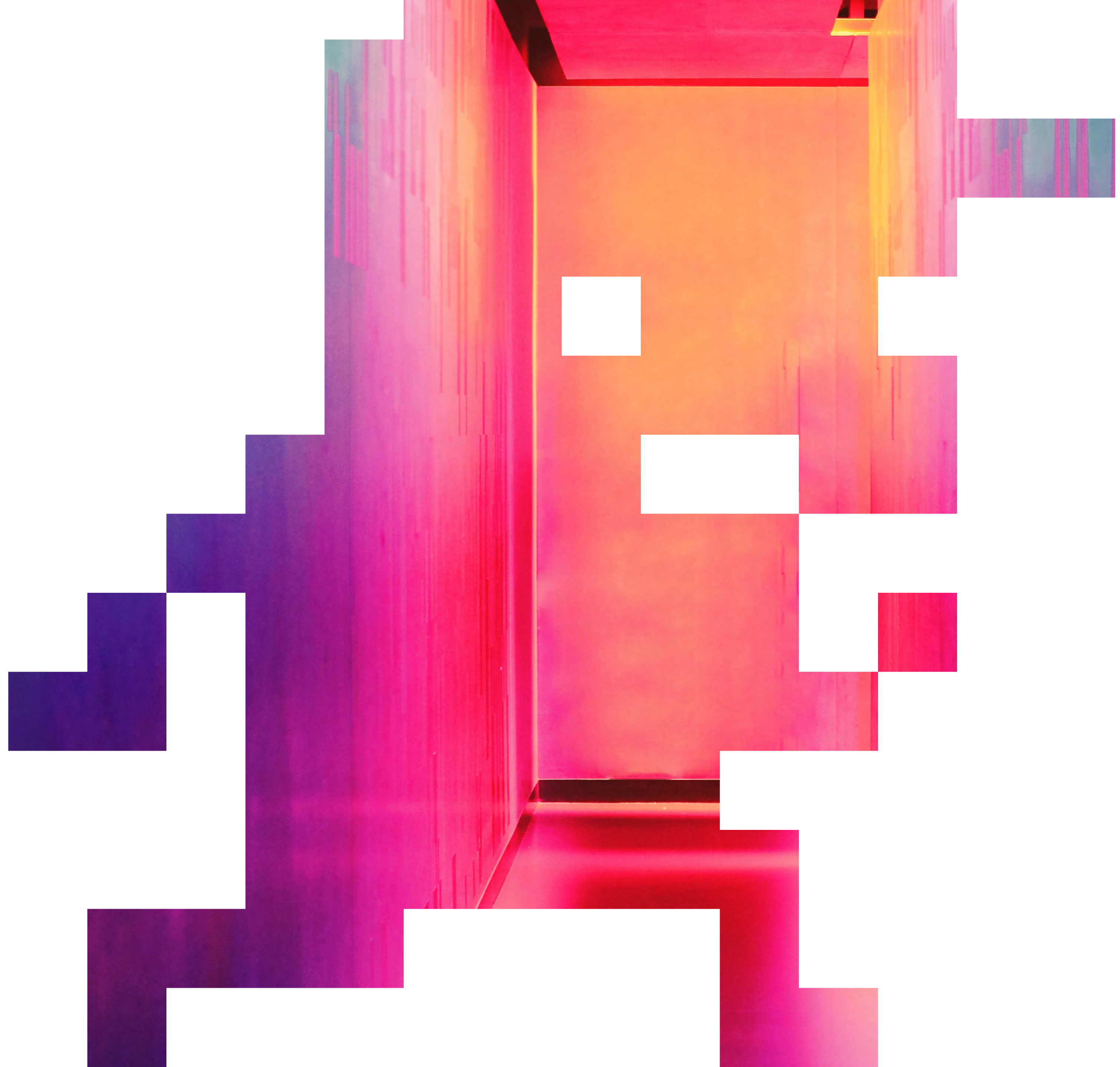


# INDIE GAMES STARTER

A pixel art character wearing an orange hard hat, a grey shirt, and blue shorts, standing next to the title.

Nowa droga dla  
procesu akceleracji  
w branży gier video







# Misja Indie Games Starter

**Indie Games Starter** łączy misję wydawcy gier wideo i akceleratora. Działalność rozpoczęliśmy w październiku 2022 r. Dziś – rok później – **mamy podpisane umowy wydawnicze z 9 zespołami**, a w naszym wyjątkowym **Inkubatorze IGS** opiekujemy się ponad **15 zespołami studenckimi**.

Naszym celem jest zapewnienie wsparcia i wskazówek młodym, ambitnym zespołom, umożliwiając im wprowadzenie na rynek fascynujących tytułów niezależnych na skalę, która jest zazwyczaj poza zasięgiem nowicjuszy. **Projekty stworzone przez pasjonatów często wyróżniają się na rynku i mogą przynieść znaczne zyski.** Inwestowanie w innowacyjne przedsięwzięcia jest jednak z natury ryzykowne. **Nasz model akceleracji został stworzony po to, aby wyeliminować to ryzyko.**



# Minimalizacja ryzyka

To, co nas wyróżnia spośród podobnych firm, to nasze podejście polegające na braku inwestycji na etapie produkcji debiutanckiej gry. *Zamiast finansowania oferujemy zespołom dostęp do wiedzy naszych mentorów i pomoc naszych programistów, muzyków i grafików wewnętrznych.* Takie zaangażowanie zwiększa wartość produktu, a jednocześnie minimalizuje ryzyko związane z inwestycjami na wczesnym etapie rozwoju produktu.

Nasz model biznesowy umożliwia zespołom zdobywanie cennej wiedzy i rozwijanie ich pierwszych samodzielnych gier. Taka forma współpracy pozwala też ocenić, czy zespół może zostać przekształcony w niezależne studio. Zebrane informacje stanowią istotny czynnik decydujący o przyszłych inwestycjach.

**Indie Games Starter** korzysta z najlepszych praktyk wydawniczych i przyspieszających procesy, maksymalizując potencjał każdego uczestniczącego zespołu.





# Jak działa proces akceleracji w Indie Games Starter?

- **Pierwsze kroki:** Zespół, który z nami współpracuje, przygotowuje dokumentację gry oraz harmonogram produkcji.
- **Konsultacje:** Propozycja projektu jest dokładnie omawiana z naszym zespołem oraz mentorem, który będzie opiekował się projektem. Nasz mentor to doświadczony twórca z branży gier, posiadający wieloletnie doświadczenie w pracy nad różnorodnymi tytułami.
- **Produkcja:** Jeśli projekt otrzymuje zielone światło, rozpoczyna się praca nad projektem, w czasie której akcelerator zapewnia:
  - dostęp do specjalistów uzupełniających umiejętności zespołu,
  - kontrolę jakości (QA)
  - pomoc w dostarczeniu brakujących elementów, takich jak assety graficzne czy ścieżki dźwiękowe.
  - dodatkowe szkolenia, które poszerzą wiedzę zespołu.
- **Business development, wydanie i marketing:** IGS zajmujemy się procesem wydawniczym gry oraz marketingiem. Zespół nie musi zakładać własnej działalności ani spółki – akcelerator bierze na siebie wszystkie formalności i kwestie biznesowe związane z produkcją i sprzedażą.







# Inkubator IGS

W październiku 2023 r. rozpoczął działanie **Inkubator IGS**, który jest przeznaczony dla:

- studentów szukających możliwości odbycia praktyk studenckich
  - Inkubator umożliwia **odbycie praktyk studenckich** pod naszą opieką
- młodych zespołów bez doświadczenia chcących stworzyć w ciągu pół roku vertical slice lub demo swojej gry
  - Inkubator jest **zerowym etapem współpracy dla osób i zespołów, które chciałyby wejść do branży gier i tworzyć własne tytuły**
- w przyszłości także dla amatorów i początkujących twórców

**W ramach inkubatora współpracujemy już z 10 uczelniami wyższymi, których studenci tworzą pod naszą opieką 17 prototypów gier.**



# Co po zakończeniu inkubacji?

Proces inkubacji daje zespołom szansę na rozwinięcie ich prototypu i doprowadzenie go do etapu demo lub *vertical slice* produktu. Po zakończeniu etapu inkubacji możliwa jest weryfikacja, czy zespół jest gotowy, aby rozwijać swój projekt w pełną grę. **Najlepsze zespoły zostaną zaproszone do udziału w akceleratorze.**

**Po zakończeniu akceleracji, możliwa jest dalsza współpraca z Indie Games Starterem przy następnych projektach lub założenie własnego studia.**

Jeśli zespół zdecyduje się na ten drugi krok, Indie Games Starter zapewni dalsze wsparcie, pomagając w nawiązaniu kontaktu z potencjalnymi inwestorami. Innymi słowami, zespół otrzyma od nas pomoc w zdobyciu pieniędzy, które pozwolą im rozwijać studio i realizować przyszłe projekty.





# Steelworks Game Jam

Jesteśmy obecni na licznych game jamach, gdzie nawiązujemy kontakty z młodymi twórcami. Kilka razy w roku organizujemy własne wydarzenia pod nazwą **Steelworks Game Jam**. Nasze game jamy są organizowane w celu promocji spółki i rekrutacji nowych zespołów do inkubatora. Mają one różną formę – od wirtualnej do stacjonarnej.



Podczas ostatniej edycji głównego wydania Steelworks Game Jam w październiku 2023 r. w wydarzeniu brało udział ponad 110 twórców! Nasz game jam odbył się na terenie Nowohuckiego Centrum Kultury w Krakowie.



# Plany rozwojowe

Nasze plany rozwojowe skupiają się na profesjonalizacji i powiększaniu zespołu mentorskiego oraz ekipy pracowników, który będzie wspierać nasze zespoły na skutek rosnących potrzeb. Dążymy też do zwiększenia dostępności gier poprzez wejście na inne niż Steam platformy sprzedażowe i portowanie wybranych tytułów na jak największą rentowną liczbę konsol.

- powiększenie zespołu mentorskiego (zatrudnienie częściowe, part-time)
- powiększenie grona pracowników wspierających zespoły
- zwiększanie rozpoznawalności marki
- obecność na wydarzeniach przyciągających graczy i twórców zapewniających nam dostęp do szerokiego spektrum nowych zespołów
- organizacja własnych eventów
- zbudowanie aktywnego community tak graczy, jak i indie developerów
- pozyskanie możliwości portowania gier in-house na inne platformy

